



QUADRINHOS • Edna Moda inventa mais um uniforme incrível

Abril

R\$ 8,95

Ano 5

24/2/2005

Nº 259

Quer testar
a minha roupa
indestrutível?



www.**RECREIO**online.com.br



PEQUENA DETETIVE

Conheça Anabel, a nova
heroína da TV, que desvenda
mistérios com a ajuda
de dragões, vampiros e
outros amigos esquisitos

GANHE

Dois
porta-retratos
de ímã que vão
deixar você bem
na foto

QUE DELÍCIA!
Chame a
turma para
preparar pizzas
superdiferentes



**FOFURA
NO GBA**
Brinque
com o
Kirby em
labirintos
cheios de
desafios

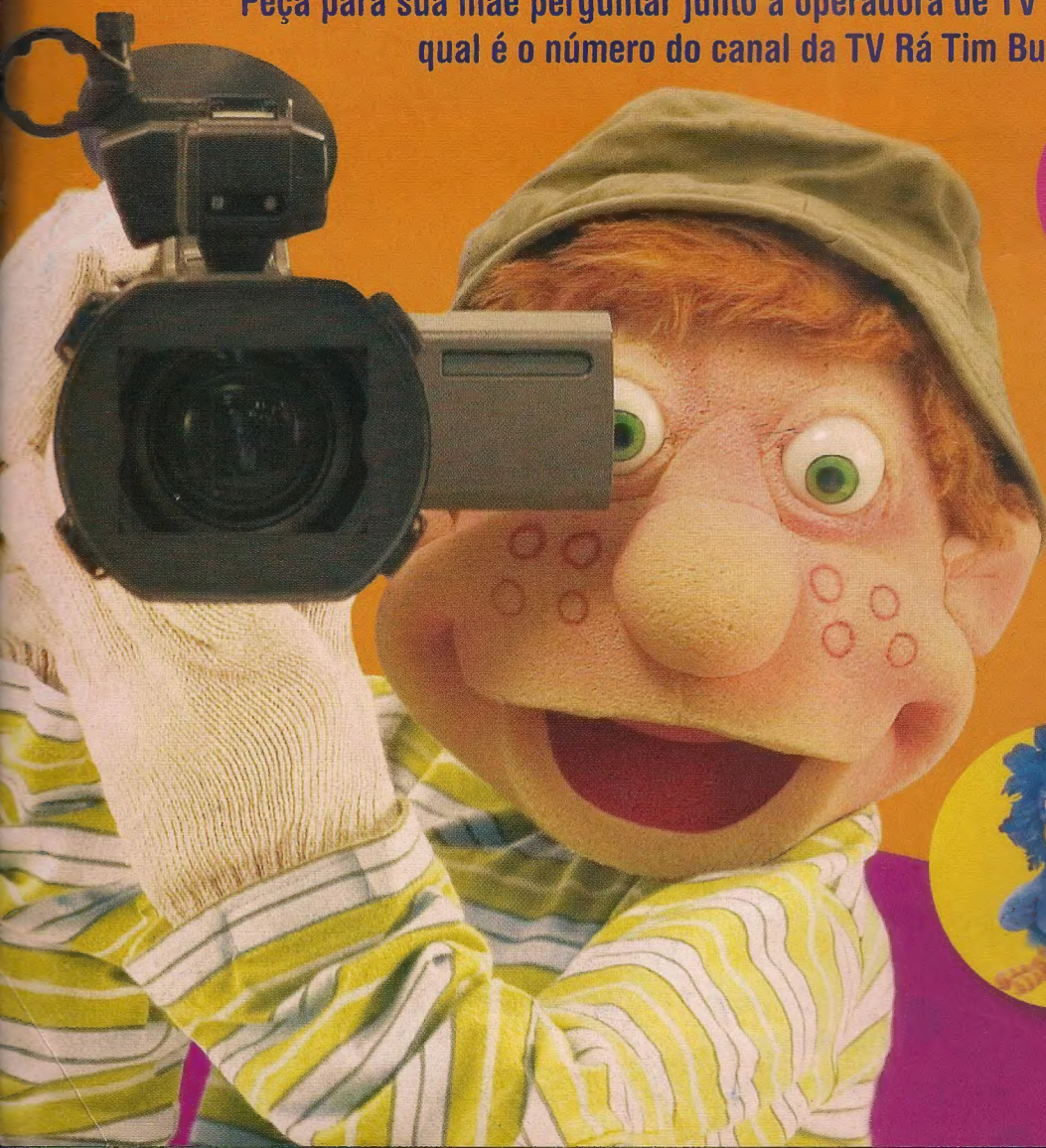


**Rá
Tim
Bum**

O QUE É UM
PONTINHO VERMELHO
NO MEIO DA SALA?

É A MARCA DA TV RÁ TIM BUM,
SINAL DE QUE A DIVERSÃO ESTÁ NA SUA TV.

Peça para sua mãe perguntar junto à operadora de TV por assinatura
qual é o número do canal da TV Rá Tim Bum.



CULTURA
Fundação Padre Anchieta



4

CURIOSIDADES

Coisas legais de saber

6

TESTE

Túnel do tempo

Viaje para a década de 1930.

8

NA TV

Aventura no passado

Saiba tudo sobre o desenho Anabel.

14

FIQUE
LIGADO**Cuidado para não se molhar**

Curiosidades legais sobre a chuva.

16

MÃO NA
MASSA**Hora da pizza!**

Receitas diferentes dessa delícia.

18

CIÊNCIA

**Genial!**

Descubra os vários tipos de inteligência.

20

PARA
BRINCAR**Fique esperto**

Jogos para exercitar sua inteligência.

22

PASSATEMPO

Cadê?

25

ESCOLA

**O mundo em perigo**

Entenda o que é terrorismo.

28

GAMES

Desafio cor-de-rosa

Aventure-se com Kirby no GBA.

29

QUADRINHOS

37

PASSATEMPO

Cena maluca

Encontre dez coisas estranhas.

39

PASSATEMPO

Enigma

Investigue um mistério na floresta.

40

CORREIO

**Seu espaço na RECREIO**

42

TIRINHAS

Para rir

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

VOCÊ SABIA QUE...

- Foi construído o maior avião comercial do mundo? É o Airbus A 380, que tem 73 metros de comprimento. Isso é quase o mesmo que 18 carros em fila. Nele cabem 555 passageiros e o avião deve começar a voar no ano que vem.



CONSULTORIA:
ANA PAULA ARTIMONTE VAZ
(bióloga e pesquisadora da Empresa
Transferência de Tecnologia -
Campinas), TOMAZ RODRIGO ALVES
(jornalista especialista em futebol do
site www.trivela.com), GUY WEBSTER
(NASA's Jet Propulsion Laboratory),
EDUARDO SCHIRREMEISTER
(vice-presidente do grupo
Conquiliologistas do Brasil) e
CLÁUDIO GONÇALVES TIAGO
(do Centro de Biologia Marinha
da Universidade de São Paulo).

ILUSTRAÇÕES:
JARDIM

POR QUE O LUGAR ONDE SE DEPOSITA DINHEIRO SE CHAMA BANCO E O LUGAR ONDE SE SENTA TAMBÉM?

César Santos Cruz
Santos - SP

Alguns pesquisadores acreditam que as casas de crédito receberam esse nome porque, em certas cidades onde havia comerciantes de várias origens, as pessoas trocavam dinheiro de diferentes países e colocavam as moedas em cima de bancos de madeira. Assim começaram a chamar de banco os lugares onde se guardava e trocava dinheiro.



COMO AS SONDAS ESPACIAIS SE PROTEGEM DAS TEMPESTADES DE AREIA EM MARTE?

Alexandre Passos
Por e-mail

A areia não causa muito estrago. O problema são as minúsculas partículas de poeira que ficam no ar e formam uma barreira que reduz a quantidade de luz que chega ao painel de energia solar das sondas. Para prevenir falhas, os painéis são grandes e sempre conseguem captar um pouco de luz. As lentes das câmeras têm capas protetoras para que não fiquem travadas pelo acúmulo de poeira.

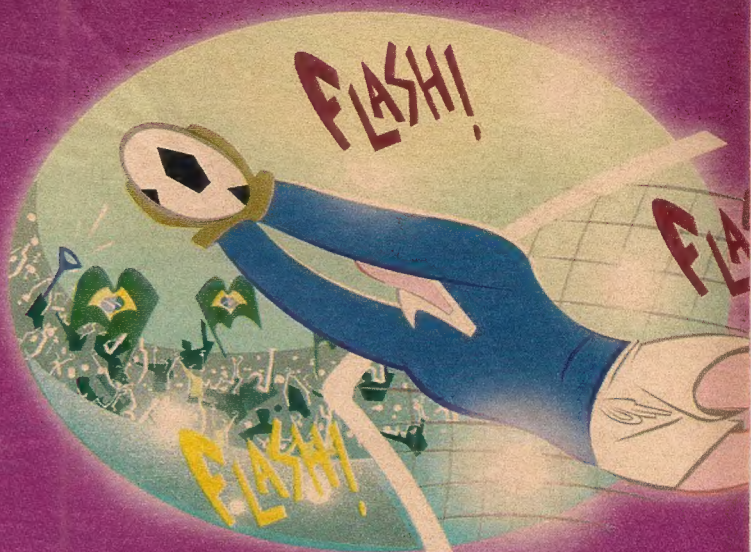


O CARACOL FAZ SUA PRÓPRIA CONCHA?

João Victor D. Leitão
Brasília - DF

O caracol é um molusco e seu corpo mole é protegido por uma concha fabricada por ele mesmo. Ela é feita de uma substância chamada carbonato de cálcio, que é eliminada pela pele fina do animal.

Os caracóis possuem uma concha fina, que não atrapalha sua locomoção em ambiente terrestre. Já o caramujo, que vive perto do mar, fabrica uma concha mais espessa, capaz de resistir ao choque das ondas. Há também bichos que vivem em conchas fabricadas por outros, como o caranguejo bernardo-eremita, que costuma se mudar para conchas abandonadas por caramujos.



QUEM É O MELHOR GOLEIRO DO MUNDO?

Matheus Costa Borgerth
Por e-mail

Não existe uma votação para escolher o melhor goleiro do mundo. Mas a Fifa fez uma lista dos melhores jogadores de 2004, na qual estão incluídos dois goleiros.

Gianluigi Buffon, do time Juventus, da Itália, está na 21ª posição. Oliver Kahn, do clube alemão Bayern de Munique, ficou em 35º lugar.

QUAL A ORQUÍDEA MAIS FAMOSA NO BRASIL? QUANTO ELA VALE?

João Ricardo
Monte Alto - SP

As espécies mais famosas no Brasil são a *Cattleya labiata*, conhecida como Rainha do Nordeste, e a *Laelia purpurata*, nativa do Sul do país e símbolo de Santa Catarina. O preço das mudas dessas orquídeas varia de 10 reais a até mais de 100 reais, de acordo com o tamanho da planta e a quantidade de flores.





MÁQUINA DO TEMPO

Responda às perguntas e descubra como você se sairia se fizesse uma viagem ao século passado e fosse parar na década de 1930.

1 Se combinasse com a turma de ir ao cinema, vocês veriam:

- ☒ **A** O desenho da Branca de Neve.
- ☐ **B** Um filme mudo, pois não havia som no cinema.
- ☐ **C** A primeira versão de Guerra nas Estrelas.

2 Quando fosse fazer um desenho, você usaria:

- ☒ **A** Lápis.
- ☐ **B** Canetinhas coloridas.
- ☐ **C** Penas de pavão.

3 Na biblioteca da escola, você encontraria os livros:

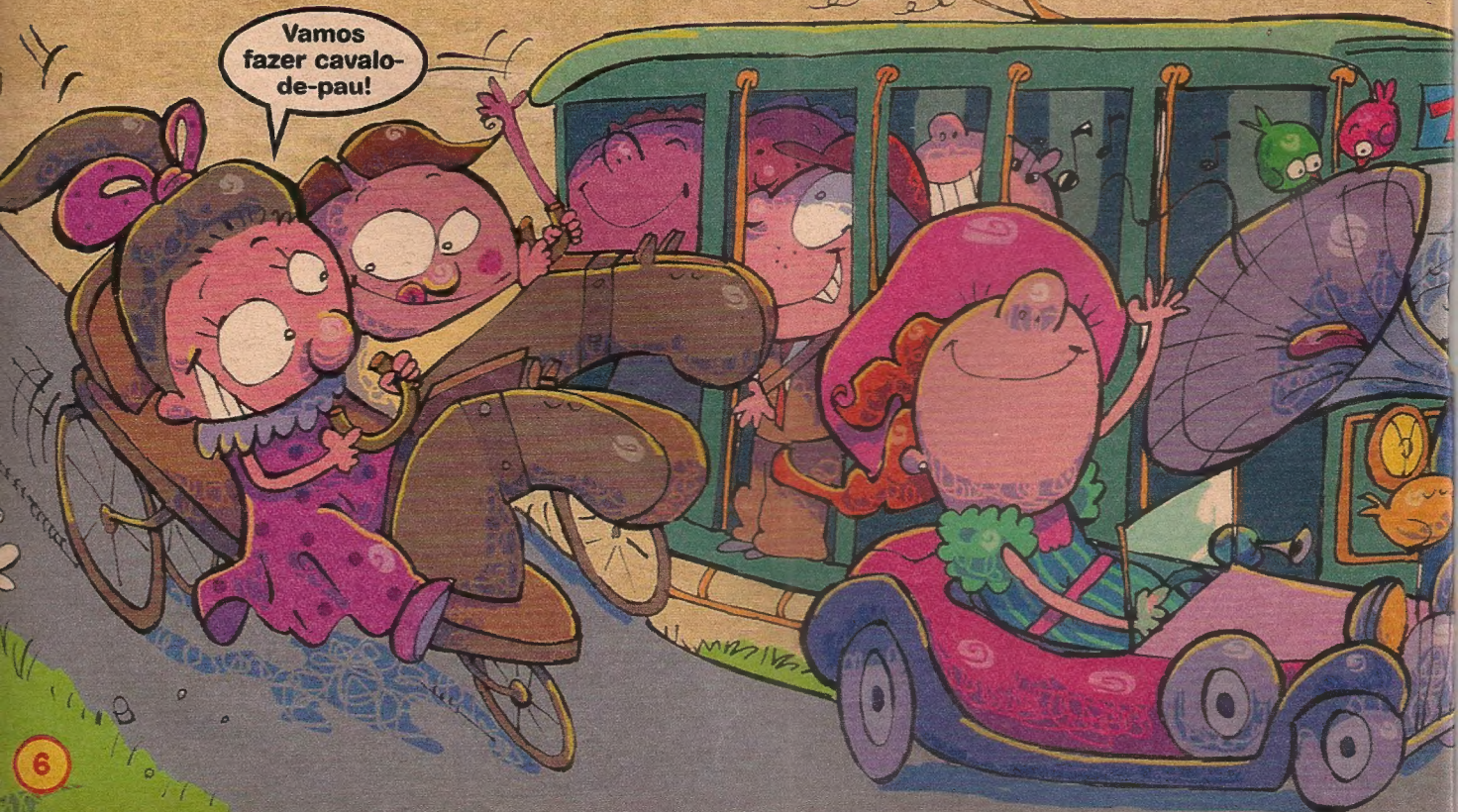
- ☐ **A** Desventuras em Série.
- ☐ **B** Da coleção de Harry Potter.
- ☒ **C** A Menina do Narizinho Arrebitado e outros da turma do Sítio do Picapau Amarelo.

4 Seria muito fácil encontrar em seu guarda-roupa:

- ☐ **A** Minissaia ou calças jeans.
- ☒ **B** Blusas ou camisas.
- ☐ **C** Gravatas ou vestidos longos e com armação embaixo.

5 Para se comunicar com um amigo de outro país, você:

- ☐ **A** Escreveria uma carta.
- ☒ **B** Mandaria um e-mail.
- ☐ **C** Enviaria um mensageiro a cavalo ou a pé.



- 6** Na hora da fome, o que você faria?
- ☒ **A** Abriria um pacote de salgadinhos.
 - ☐ **B** Faria um sanduíche.
 - ☐ **C** Ligaria para uma pizzaria.

- 7** Se naquela época fizesse uma viagem para a capital do Brasil, você visitaria:
- ☐ **A** A cidade do Rio de Janeiro.
 - ☒ **B** Brasília.
 - ☐ **C** A cidade de São Paulo.

- 8** No Natal, você poderia pedir de presente:
- ☐ **A** Um skate.
 - ☒ **B** Um videogame.
 - ☐ **C** Uma bicicleta.

- 9** Se tivesse um gramofone, você poderia:
- ☐ **A** Cortar a grama.
 - ☐ **B** Gravar suas músicas.
 - ☒ **C** Ouvir discos.

- 10** Quando ligasse o rádio, você ouviria:
- ☐ **A** Música clássica ou rock.
 - ☐ **B** Sambas.
 - ☒ **C** Nada, porque não havia emissoras de rádio no Brasil.

- 11** Que tipo de transporte você usaria para ir à escola?
- ☐ **A** Ônibus.
 - ☐ **B** Metrô.
 - ☒ **C** Bonde.

- 12** Que jogo você poderia levar para brincar no recreio?
- ☐ **A** Banco Imobiliário.
 - ☐ **B** O baralho de Yu-Gi-Oh!.
 - ☒ **C** Imagem e Ação.

RESPOSTAS CORRETAS

9 C, 10 B, 11 C, 12 A, 1A, 2A, 3C, 4B, 5A, 6B, 7A, 8C,



VEJA O RESULTADO

DE 0 A 3 PONTOS

Você não conhece muito sobre essa época. Para saber mais, pesquise e fale com pessoas mais velhas. Aproveite que existem internet e TV e fique ligado em sites, programas e filmes sobre outros períodos da história. Você vai descobrir coisas legais.

DE 4 A 7 PONTOS

Você tem uma idéia de como se vivia antigamente e, se viajasse no tempo, não ficaria perdido. Para saber mais, fique de olho em desenhos e filmes que mostram outras épocas e converse com seus professores e com quem entende mais sobre esse e outros períodos da história.

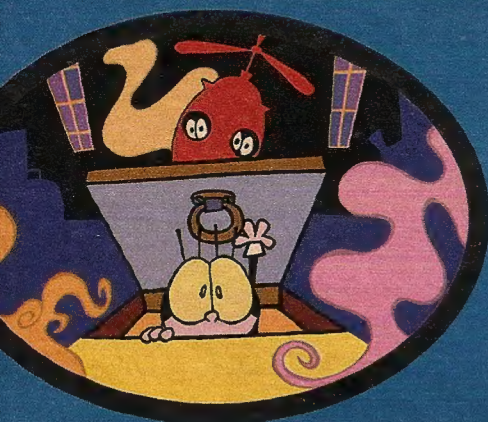
DE 8 A 12 PONTOS

Você provavelmente se sairia bem em sua viagem ao passado e não seria reconhecido como um visitante do futuro, pois saberia se vestir com as roupas certas e não procuraria inventos que nem existiam. Pesquise para saber mais e investigue também outras épocas.



UMA DETETIVE DO PASSADO

Conheça Anabel, a personagem brasileira que estréia na TV em aventuras cheias de ação e suspense.



Na maioria dos desenhos animados, todo mundo foge quando surge uma criatura esquisita. Aí aparece um herói que enfrenta o invasor e salva a turma. A garota Anabel, que estréia na TV em fevereiro, tem uma tática bem diferente de encarar os monstros e alienígenas que aparecem em suas histórias: ela conversa com eles.

Fanática por livros de suspense, Anabel sabe que nem tudo é o que parece e acaba se enturmando com

dragões, harpias, bruxas e até vampiros.

Ela mora na cidade de Porto Alegre, no Brasil, e vive na década de 1930. Adora ler, brincar e fazer investigações. Numa época em que não existiam computadores, videogames nem televisão, ela usa a curiosidade e a imaginação para fazer viagens no tempo e visitar mundos mágicos. E sempre se mete em missões arriscadas que misturam realidade e fantasia.

Conheça a turma da história

ANABEL

Ela tem 7 anos e com sua imaginação incrível vive aventuras mágicas e desvenda casos de mistério.



PAI

Esse farmacêutico adora ficar com a filha lendo e ouvindo novelas de rádio. Fica ligado nos horários da menina e nunca deixa ela dormir muito tarde.



MÃE

Ela é professora de história. Está sempre dando conselhos para Anabel e incentiva seu interesse pela leitura.





O desenho Anabel
estréia no dia 26 de fevereiro
e será exibido todos os sábados,
ao meio dia, no programa
Patrulha Nick do
canal Nickelodeon.

INSPETOR

O inspetor Caranguejo é um policial engraçado e responsável pela segurança da cidade.

Apesar de atrapalhado, ele sempre consegue resolver os mistérios, até porque conta com a ajuda de Anabel.

ABEL

Ele é o bisavô de Anabel e viveu em 1850. Em um dos episódios, a menina viaja ao passado e o conhece quando ainda era garoto.

ISABEL

Esta menina divertida, que adora estudar ciências, é a bisneta de Anabel. As duas se encontram no futuro de Anabel.





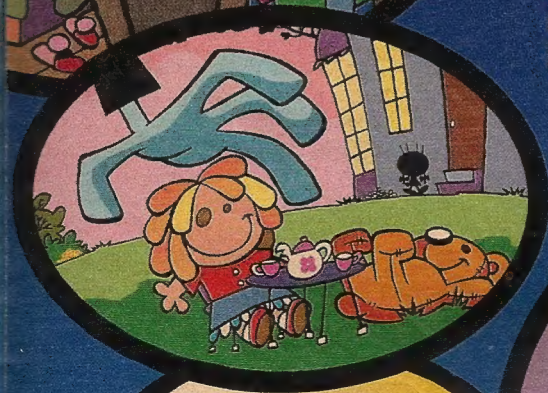
PERIGOS E DIVERSÃO

Anabel adora estudar e comer. Quando não está fazendo isso, é fácil encontrá-la no parque, empurrando seu carrinho de bonecas onde leva um tesouro: seus livros.

Entre personagens, escritores e vilões perigosos de verdade, ela se diverte descobrindo segredos e ajudando o inspetor policial de sua

cidade a desvendar enigmas. Depois de muito agito, a menina vai para casa e se junta aos pais para curtir as novelas, seu programa favorito.

Mas não pense que ela assiste a novelas na TV, pois na década de 1930 nem havia televisão por aqui. Anabel gosta mesmo é de ouvir novelas no rádio. Naquela época, todo mundo ficava grudado



O desenho **Anabel** foi criado e dirigido pelo artista brasileiro Lancaster Mota e produzido por Sérgio Martinelli. Depois da estréia na TV, os dois planejam fazer um desenho de Anabel para cinema.



Vilões (ou nem tanto...)

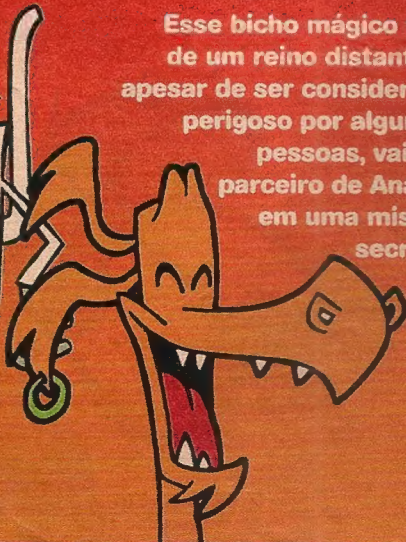
HOMEM-FORNALHA

Ele tem um forno na barriga e se alimenta de brinquedos. Mas será que ele é mesmo malvado? A garota vai investigar.



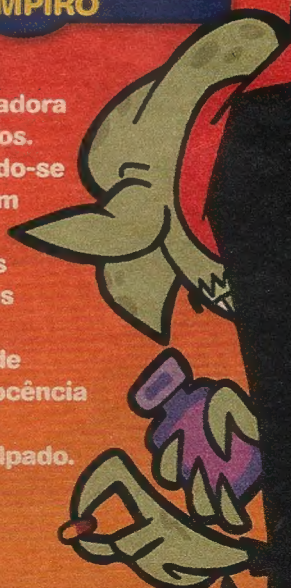
DRAGÃO

Esse bicho mágico veio de um reino distante e, apesar de ser considerado perigoso por algumas pessoas, vai ser parceiro de Anabel em uma missão secreta.



VAMPIRO

Ele tem uns 1.200 anos e adora tomar remédios. Acaba tornando-se suspeito de um ataque a vários animais na cidade, mas com a ajuda de Anabel pode provar sua inocência e descobrir o verdadeiro culpado.



no aparelho imaginando as cenas, os personagens e cenários. A música e os efeitos sonoros garantiam o clima das histórias.

No meio de livros, escola, novelas e criaturas fantásticas, Anabel inventa sempre jeitos diferentes de brincar. E você vai até ficar com vontade de viajar no tempo, como ela faz, e de se divertir com essa garota no passado.

Você sabia que na década de 1930...

- O Rio de Janeiro era a capital do Brasil?
- O planeta Plutão foi descoberto e reconhecido como o nono planeta do Sistema Solar?
- Realizou-se o primeiro desfile de escolas de samba no Rio de Janeiro? Portela, Mangueira e Estácio foram para as ruas com fantasias, enfeites e muito samba.
- No mesmo ano, nascia em São Paulo a escola de samba Vai-Vai.
- Houve a primeira Copa do Mundo de Futebol? Os jogos realizaram-se em 1930 no Uruguai e o Brasil saiu da disputa logo na primeira fase.

BATE-PAPO

A equipe de RECREIO viajou ao passado e fez uma entrevista exclusiva com Anabel. Confira:

RECREIO ▶ Você tem animal de estimação?

ANABEL ▶ Não. Mas adoro bichos. Quem sabe ainda não ganho um?

RECREIO ▶ O que você mais gosta de fazer?

ANABEL ▶ Gosto de brincar, ler, ouvir novelas e ver as tirinhas do jornal.

RECREIO ▶ Como surgiu a paixão pelos livros?

ANABEL ▶ Bom, meu pai adora literatura e a minha mãe é professora de história. De tanto ver os dois lendo, quis conhecer as histórias também.

Em casa, tem muitos e muitos livros e, depois de fazer a lição de casa, vou ao parque e levo meus livros. Assim, leio um atrás do outro.

RECREIO ▶ Qual seu tipo de música favorita?

ANABEL ▶ Gosto de chorinho, que é parecido com samba, um pouco mais lento. Também adoro marchinhas de Carnaval que estão tocando nas rádios agora.

RECREIO ▶ Qual foi sua aventura mais legal?

ANABEL ▶ Eu me divirto em todas, mas adorei encontrar uma bruxa de verdade, ver os dentes afiados de um vampiro e conhecer um cachorro escritor e famoso.

RECREIO ▶ Você tem medo de monstros?

ANABEL ▶ Não! Até que eles são legais! Acho que a gente deve tentar conhecer todo mundo antes de ter medo.

RECREIO ▶ Você já viajou para o passado e para o futuro. Qual sua época favorita?

ANABEL ▶ Gostei dos tempos que visitei, mas curto a vida no presente, na década de 1930.

RECREIO ▶ O que você gostaria que existisse na sua época?

ANABEL ▶ Ah, seria legal ter televisão, internet, videogame...

RECREIO ▶ O que você quer ser quando crescer?

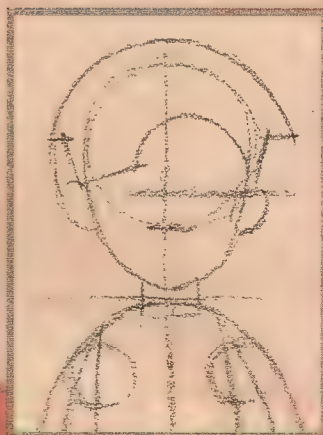
ANABEL ▶ Quero ser escritora e trabalhar com ciências ocultas.





promoção
**Cole na turma
do Mr. Pritt**

Você vai virar um personagem
de história em quadrinhos, publicada
na Revista Recreio. Além de ganhar 1 ano
de escola paga, 1 computador com
impressora e 1 ano de Revista **RECREIO**



Para participar, peça para sua mãe enviar uma carta até 4/4/2005 para: Cole na turma do Mr. Pritt, CEP 05931-960 – São Paulo – SP, informando a data de validade e o código de barras de qualquer produto Pritt.* Ela tem que juntar uma foto sua e responder à pergunta: “Quais as características que fazem de você um personagem de quadrinhos?” 10 cartas serão premiadas. Sua mãe capricha na resposta, a gente capricha no desenho. Veja o regulamento e participe também pelo www.pritt.com.br



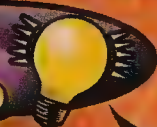
Toda mãe quer ver o
filho entrar para a história.
Nem que seja história
em quadrinhos.

REGULAMENTO
Campanha "Cole na turma do Mr. Pritt"

1. Campanha Vanda em todo Território Nacional, de 5/1/2005 a 11/4/2005, com prazo de inscrição até 4/4/2005. 2. Para participar, os consumidores deverão adquirir qualquer produto PRITT (Pritt Stick 10 g, Pritt Stick 20 g, Power Pritt 8 g, Pritt Stick 40 g, Roller Carretim Mini, Roller Carretim Compact, Pritt Tenaz 40 g, Pritt Tenaz 90 g, Pritt Tenaz Profissional 500 g, Pritt Tenaz Profissional 1 kg, Pritt Canele Diretiva, Pritt MultiTak, Pritt Corte-Fácil ou Pritt Roll-Pop) e escrever uma das maneiras a seguir: 2.1. Via correio: enviar uma carta ou preferencial o cupom disponível nos displays das lojas ou nas revistas *Recreio* Edições n.º 293, 295, 297 e 299, incluindo seus dados pessoais, dados de seu filho(a) e os dados do produto (validade e conteúdo de bateria) para Promoção "Cole na turma do Mr. Pritt" - CEP 05931-956 - São Paulo/SP. Colar na carta ou no envelope uma foto do filho(a) com idade entre 2 e 16 anos; responder a pergunta: "Quais as características que fazem do seu filho um personagem da história em quadrinhos?"; 2.2. Via Internet: acessar o site da campanha www.pritt.com.br, onde encontrarão o cadastro de inscrição e o campo para fazer o upload da foto. Aquelas participantes que efetuarem sua inscrição pela Internet receberão um e-mail de confirmação. Somente estará inscrito na campanha o participante que tenha enviado corretamente todos os dados solicitados, seja pelo correio (através de carta ou pelo preenchimento completo do cupom) ou pelo cadastro via Internet. 3. Cada inscrição considerada válida terá direito a 1 (um) Título de Capitalização da Valor Capitalização S.A., CNPJ n.º 02.359.130/0001-40, emitido conforme processo SUSCP n.º 70.000481/01-71 para concorrer aos sorteios da Loteria Federal, nos dias 4/2/2005, 2/3/2005, 23/3/2005 e 13/4/2005, conforme a data de recebimento do Título de Capitalização. 4. O número do Título de Capitalização, com o qual irá concorrer, poderá ser localizado no site, após o prazo de 10 dias, contados da data de recebimento das inscrições. 5. Premiação: 5.1. Serão distribuídas aleatoriamente 10 (dez) séries de 100.000 Títulos de Capitalização, cada série correspondendo a 1 prêmio. 5.2. Uma bolsa de estudos no valor integral de R\$ 500,00, para pagamento de um ano de escola; 1 (um) computador Celeron Linco STC 200 - 2560 TeraByte com 1 (uma) impressora HP Deskjet 3845; 1 (um) ano de assinatura da Revista *Recreio*, e o direito de se tornar personagem de uma história em quadrinhos a ser publicada na Revista *Recreio* em até 60 (sessenta) dias após ter sido sorteado. 5.3. Os prêmios serão entregues, sem ônus, nos dias seguintes aos contemplados, pela Valor Capitalização S.A., no prazo máximo de 60 (sessenta) dias, a contar da data da data sorteio, sendo passíveis e intransferíveis. Em caso de contemplação de menores, estes se farão representar por seus pais ou responsáveis, mediante comprovação documental. 6. Os Títulos de Capitalização serão cedidos integralmente aos consumidores participantes, que poderão negociá-los pelo seu valor de face de R\$ 0,53 apresentando os seus respectivos números na sede da Henkel Ltda., situada na Av. Professor Vernon Kriebitz, 91 - Itapera/SP no período de 4/4/2005 a 4/7/2006, data da prescrição do seu direito de resgate. 7. O simples envio da inscrição pressupõe, por parte do participante, aceitação total e irrevogável do Regulamento Completo que está disponível no site.

Henkel

**FIQUE
LIGADO**



OLHA A

Pegue seu guarda-chuva e saiba mais

texto de JULIA MOIOLI

BICHOS METEOROLOGISTAS

Dizem que andorinhas voando baixo é sinal de chuva. E é verdade.

Quando a umidade do ambiente aumenta, cupins e formigas saem de suas casas para se reproduzir. As andorinhas, que adoram comer esses insetos, voam mais baixo para pegá-los e avisam que vem chuva por aí.



NEM UM GOLE

No inverno, as gotas de chuva não são suficientes para a gente beber. É que as gotas também se misturam com gases, póeira e tudo que há na atmosfera. Assim, em muitas áreas, as gotas ficam cheias de partículas de poluição.



CHUVA VIRA RIO

A água dos rios evapora e dá origem à chuva. E a água da chuva ajuda a formar os rios. Quando ela cai no solo, muitas vezes vai formando filetes que se juntam e viram rios. Também pode acontecer de a água se infiltrar entre as rochas e depois voltar à superfície enchendo os rios.



CADÊ OS PINGOS?

Às vezes, as gotas de chuva começam a cair e desaparecem no meio do caminho e nem enchoam no chão. É que elas encontram uma massa de ar seco que faz com que evaporem antes de cair. Quem olha de longe vê a chuva simplesmente sumir no ar.

PARADO AÍ!

É gostoso sair correndo quando uma chuva pega a gente de surpresa, mas a melhor dica para não se molhar é ficar parado. É que, quando as gotas caem em linha reta, atingem mais a cabeça e os ombros. Se a gente corre, as gotas chegam até o corpo inclinadas e molham também o rosto, os braços, o peito, as costas e as pernas.



SÁBADO SEM SOL

Há alguns anos, os americanos fizeram uma pesquisa que comprovou que nas regiões de praia dos Estados Unidos chove mais no sábado do que em qualquer outro dia. Segundo os cientistas, uma explicação possível para isso seria que muitas pessoas saem de carro nesse dia e os gases liberados pelos veículos deixam as nuvens mais carregadas e aí chove.

CHUVA!

sobre esse fenômeno da natureza.

MUITOS TIPOS

Dependendo da quantidade e do tamanho das nuvens, a chuva é mais forte ou fraca. A garoa, por exemplo, é resultado de uma nuvem pouco espessa. Já nuvens maiores causam temporais. Se ficar muito frio dentro da nuvem, algumas gotinhas se congelam, fazendo chover granizo.



RECORDE MOLHADO

O local onde mais chove no mundo é a cidade de Mawsynram, na Índia. Ela fica no estado de Meghalaya, um nome que quer dizer "morada das nuvens". Lá existe um fenômeno chamado monções que faz com que os ventos que vêm do oceano tragam nuvens de ar quente e úmido no verão, causando muitas chuvas.



PERIGO NO AR

Em lugares onde há muita poluição, as partículas liberadas pelas indústrias entram em contato com as nuvens, formando gotões que se misturam às gotas de chuva. Essas substâncias ácidas poluem as rios e poças, danificam prédios e monumentos, prejudicam as matas, estragam o solo e contaminam as plantas.



VOCÊ SABIA QUE?

- Um pingo de chuva pode ter até 8 milímetros de diâmetro?
- Nuvens muito carregadas de vapor ficam tão espessas que parecem escuras porque a luz não passa por elas?
- O cheiro que a gente sente quando chove é provocado por bactérias? Elas estão em partículas de poeira e com a umidade se multiplicam.
- As gotas de chuva ficam achatadas durante a queda?
- No Brasil, o lugar onde mais chove é a região amazônica? Em certas áreas da floresta, chove todo dia.

CONSULTORIA: INSTITUTO NACIONAL DE PESQUISAS ESPaciais (INPE) / LEILA M. VESPOLI DE CARVALHO (professora do Departamento de Ciências Atmosféricas do Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP)

FÁBRICA DE NUVENS

Por incrível que pareça, toda chuva começa com sol e calor. Os raios solares atingem rios e oceanos, fazendo a água evaporar e subir até a atmosfera. O vapor forma as nuvens, um conjunto de gotículas de água e gelo. Quando muitas gotas se acumulam, as nuvens ficam pesadas e aí chove. No inverno, o calor diminui e as nuvens que se formam são mais rasas. Por isso, no inverno é mais comum garoar. Já no verão temos pancadas de chuva fortes.



FESTA DA PIZZA

Saiba tudo sobre um dos pratos mais deliciosos que existem e chame os amigos para prepará-lo de vários jeitos diferentes.



Massa crocante, mollio, queijo borbulhando... Já faz bastante tempo que essa combinação deixa muita gente de água na boca. Ela foi criada no Egito há cerca de 6 mil anos e era como um pão achatado. Só milhares de anos mais tarde, os italianos passaram ervas, temperos e azeite sobre esse pão e passaram a chamá-lo de pizza.

Tempo depois, em Nápoles, começaram a vender nas ruas um tipo de pão coberto com alho, azeite, queijo e peixe. A novidade foi chamada de pizza e virou um sucesso, porque era gostosa e custava pouco.

PÊSSEGO EM CALDA

Bata 1 lata de **creme de leite** com 3 colheres de **açúcar** e espalhe sobre a massa. Com uma faca sem ponta, corte pedacinhos de **pêssego em calda** e coloque por cima. Se quiser, decore com calda de chocolate.

BANANA COM SUCRILHOS

Cubra a massa com **mel**. Corte uma **banana** em rodela e coloque sobre a massa. Cubra com **sucrilhos**. Espalhe um pouco de **canela** e **mel** por cima.

TABULEIRO

Corte tirinhas de **goiabada**. Espalhe **requeijão** sobre a massa e cubra com a goiabada, formando o desenho que quiser.

BRIGADEIRO

Espalhe **brigadeiro** pronto sobre a massa. Quando a pizza estiver quente, jogue **chocolate granulado** por cima.

HOT DOG

Cubra a massa com **molho de tomate** e espalhe **queijo cheddar**. Por cima, coloque 1 **salsicha** em rodela. Decore com **ketchup**, **mostarda** e **orégano**.



Outras coberturas foram surgindo, mas a Itália ficou boa mesmo quando os espanhóis descobriram o tomate, na América, e os italianos inventaram o molho da pizza. Nessa época, ela não tinha um formato definido e era costume comê-la dobrada.

Nem mesmo os reis e rainhas conseguiram resistir a uma boa pizza. Como não achavam muito sofisticado comer na rua, mandavam buscar suas pizzas e, sem querer, inventaram o costume de se entregar pizzas.

Dizem até que a primeira pizza feita

com formato redondo foi a marguerita, criada em 1889 para homenagear uma rainha italiana que tinha esse nome. O cozinheiro caprichou tanto que escolheu ingredientes com as cores da bandeira da Itália: branco (queijo), verde (manjericao) e vermelho (molho).

VOCÊ SABIA QUE...

- Em São Paulo, 10 de julho foi escolhido como o Dia da Pizza? Nos Estados Unidos, outubro é o mês da pizza.
- Acredita-se que a primeira pizzeria do mundo tenha surgido em Nápoles, em 1830?
- Os italianos têm uma lei que diz como é a verdadeira pizza napolitana? Ela tem de ser redonda, com no máximo 35 centímetros de diâmetro e uma borda de 2 centímetros. A lei determina até quais os tipos de farinha, sal, fermento e tomate que podem ser usados.

JOANINHA

Cubra a massa com **mussarela** e em seguida espalhe **molho de tomate** para formar o corpo da joaninha. Com **azeitonas pretas** faça as pintinhas e antenas.

RELÓGIO

Cubra a massa com **molho de tomate**, **presunto** e **requeijão**. Use **tomates picados** para fazer as marcas das horas e **azeitonas** para desenhar os ponteiros. Salpique com **orégano**.

TUDO DE BOM

Espalhe **molho de tomate** pela massa. Por cima, coloque **queijo**, **presunto**, **milho** e **azeitonas**. Salpique **orégano** e coloque um pouco de azeite.

PREPARE A MASSA

MINIPIZZA ▶ Se preferir, use massa pronta de minipizza, que é mais grossa. Cubra-a com os ingredientes e coloque no microondas por 1 minuto em potência alta.

PASTEL ▶ Se você gosta de pizza fina, pode usar massa de pastel em discos. Aí, primeiro esquite só a massa por 30 segundos em potência alta no microondas. Deixe esfriar, depois cubra com os ingredientes que escolher e esquite por mais 20 segundos.





UM BANHO

Saiba tudo sobre os diferentes tipos de inteligência.

Pensar, todo mundo pensa. É claro, pois todos temos neurônios – que são células parecidas com pecinhas que ficam dentro do cérebro e se ligam umas às outras para fazer nossa cabeça funcionar.

Mas responda rápido: quem é mais inteligente, aquela colega que sempre tira 10 ou seu amigo que é o melhor goleiro da turma? Segundo pesquisadores, os dois são inteligentes. Para eles, ser inteligente é

conseguir fazer algo muito bem. Ou seja, todo mundo é inteligente, mas, enquanto uns usam os neurônios mais para decorar as capitais do Brasil, outros desenham ou fazem contas com mais facilidade. Pouca gente consegue ser muito inteligente em tudo. Porém, em alguma coisa sempre se é bom. Ou até em mais de uma. Conheça alguns tipos de inteligência e tente descobrir que tipo de gênio você pode ser.

Minhas férias, capítulo 8...



BLÁ-BLÁ-BLÁ, BLÁ-BLÁ-BLÁ

Para ler, falar e escrever bem, brincar com rimas e aprender outros idiomas, usamos a inteligência lingüística. Gente que tem bastante desse tipo de inteligência costuma ir bem nas aulas de redação e pode virar escritor, poeta ou jornalista.



BOM DE PAPO

Em qualquer grupo, tem sempre alguém que é muito falante e conhece todo mundo. Quem é assim popular tem um tipo de inteligência chamado interpessoal – quer dizer, ele é muito bom em se comunicar com os outros. Os políticos, por exemplo, geralmente são pessoas desse tipo.

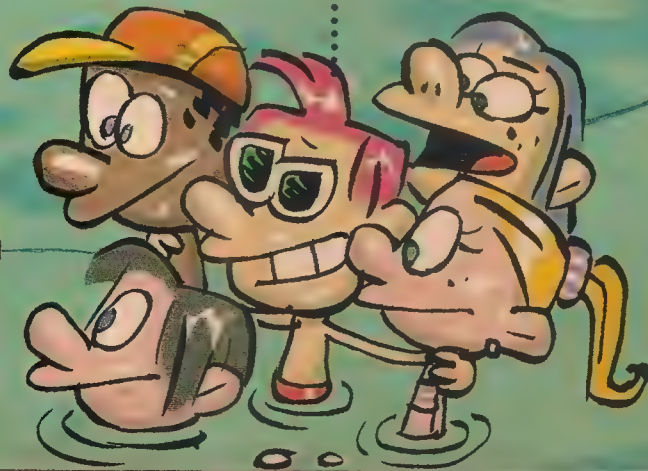


Não se mexA!

CABEÇA PARA A BELEZA

Quem é bom de pintura e desenho ou sabe montar engenhocas tem inteligência visual. É gente que olha um objeto e consegue desenhá-lo igualzinho, por exemplo. Ou que monta um quebra-cabeça rapidinho. Pessoas assim muitas vezes viram engenheiros, escultores, desenhistas, pintores etc.

Depois tira uma comigo?



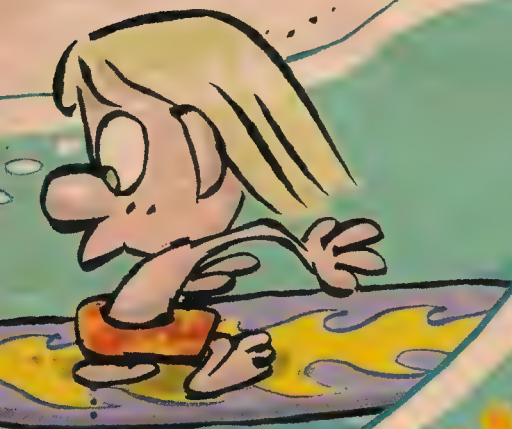
DE GENIALIDADE

TUDO É MÚSICA

Você tem algum amigo que está sempre assobiando, cantarolando ou batucando na mesa? Pessoas assim provavelmente têm os neurônios bons para música: decoram rapidinho uma melodia, aprendem a tocar piano ou violão com facilidade e, como têm bom ouvido, gravam bem na mente tudo o que ouvem. Isso também vale para o que o professor diz nas aulas.



Intensidade do grito + tamanho das ondas = 50 quilômetros por hora!



CÉREBRO PARA SE MEXER

Tem gente que pensa que fazer esportes é só mexer o corpo. Mas jogar bem futebol ou basquete e saber nadar feito um peixe, por exemplo, são coisas de quem tem os neurônios dos movimentos bem ligados e ativos. Além de ser veloz, é preciso estar alerta para o que acontece ao redor e ter visão estratégica. Os craques do futebol, da ginástica olímpica e os grandes bailarinos têm esse tipo de inteligência, chamado pelos cientistas de inteligência cinética.

CONTAS E MAIS CONTAS

Se você é bom em solucionar problemas matemáticos, então tem a chamada inteligência lógica.

Nesse caso, os neurônios que entendem de números conseguem se ligar tão rápido que você acerta muitos cálculos e já olha para as coisas pensando em suas medidas. É fácil encontrar esse tipo de inteligência em quem trabalha com matemática, como os programadores de computador.

JOGOS ESPERTOS

Salada de letras

Você vai precisar de:

- 1 folha de papel
- 1 caneta

Todos escrevem o nome e recortam as letras para formar palavras usando as letras do próprio nome. Depois troquem os conjuntos de letras e divirtam-se com os nomes de seus amigos.



Retrato maluco

Você vai precisar de:

- folhas de papel
- lápiz

Cada um sorteia um nome e desenha em segredo a pessoa sorteada. Juntem os desenhos para que cada um encontre seu retrato.



A palavra é...

Você vai precisar de:

- 1 folha de papel
- canetas

Recortem o papel e escrevam nomes de bichos, objetos e desenhos. Dividam a turma em duas equipes. Um time escolhe um participante do outro grupo que vai sortear uma palavra e fazer mímica para que seu grupo descubra a palavra sorteada.



Cadê o cantor?

Um participante fica no meio de olhos vendados e os outros se espalham. Um começa a cantar uma música que todos conheçam. Em seguida, o próximo à direita continua a música e assim por diante até que um pare de cantar. Quem está no meio tem de descobrir quem foi o último a cantar.

Corrida colorida

Você vai precisar de:

- cartolina
- canetinhas

Recortem cartões e pintem um de azul, um de amarelo e um de verde. Cada cor representa uma ação. Azul pode ser pulo, verde pulo de costas e amarelo corrida.

Marquem a largada e a chegada e sorteiem um juiz. Ele ficará na chegada com os cartões e todos devem fazer os movimentos que ele indicar com os cartões. Quem errar sai da prova.

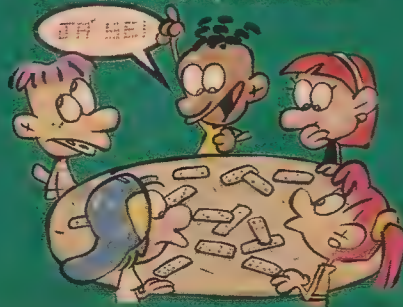


De olho nos números

Você vai precisar de:

- 1 jogo de dominó

Coloquem as peças sobre a mesa e sorteiem o jogador que vai tirar uma delas sem ninguém ver. Vence quem descobrir a peça que falta.



Em um futuro bem próximo, todos
terão seus próprios robôs. E você?

www.comunicacao

Em breve, na

RECREIO

Para pescar neste lago,
é preciso muita paciência.
Mas, para achar as
figuras em destaque,
você só precisa de atenção.

Resposta na página 42.

Cadê?

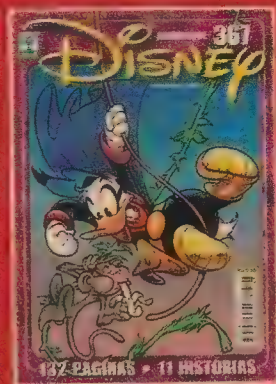
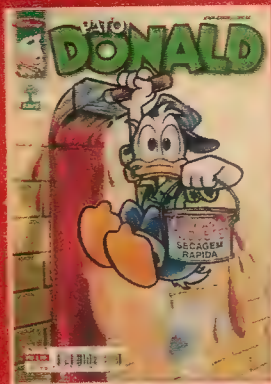




SANDER

Coisas incríveis acontecem com quem lê quadrinhos

Disney



Sempre nas bancas!

EDITORA  Abril

Saiba o que é terrorismo e por que ele espalha tanto medo pelo planeta.

Mundo assustado

Ultimamente os noticiários da TV, os jornais e as revistas falam muito sobre terrorismo. As notícias de seqüestros e explosões apavoram e preocupam gente de todos os países.

É que existem muitos grupos praticando atos de terrorismo, ou seja, realizando ações violentas para mostrar seu poder, assustar as pessoas e tentar impor suas idéias. Para isso, eles atingem pessoas inocentes de todas as idades, religiões e nacionalidades.

Alguns desses grupos querem exigir mudanças políticas, como a independência de uma região, por exemplo. Mas há também o terrorismo religioso, praticado por fanáticos, que tentam impor aos outros sua fé, sem respeitar as crenças dos outros.

Uma pessoa fanática acredita cegamente em uma causa ou religião e muitas vezes deixa de perceber o que acontece ao seu redor e passa a enxergar todos que discordam de suas idéias como inimigos.

São capazes de fazer qualquer coisa e podem ferir os outros e até abrir mão da própria vida, achando que desse jeito conseguirão defender suas idéias. É o caso dos homens-bombas, terroristas que amarram explosivos no próprio corpo, se dirigem a locais públicos e provocam verdadeiras tragédias.

Seja qual for o objetivo dos terroristas, seus métodos de ação são sempre violentos. Eles não aceitam as idéias dos outros e acham que espalhando o medo e a destruição vão mostrar sua força e conseguir o que querem.

PARA PENSAR

Um por todos ou todos por um? O presidente dos Estados Unidos, George Bush, disse que vai combater o terrorismo no mundo. Você acha que essa missão é de um país só? Faça pesquisas sobre o assunto e sugira uma conversa na classe. Quais seriam as melhores formas de vencer o terrorismo e de promover a tolerância entre os povos?



SÓ NA PAZ

Defender um ideal significa lutar por aquilo que a gente acredita que é certo e justo e isso é muito legal. Existem meios pacíficos de fazer isso e não é certo ameaçar ou ferir os outros para conseguir qualquer coisa.

Há grupos que lutam por seus ideais sem fazer terrorismo. O Greenpeace, por exemplo, faz protestos em defesa do meio ambiente sem usar a violência.

Há também líderes do passado, como Gandhi e Martin Luther King, que defenderam idéias de liberdade e encararam oponentes poderosos sem nunca usar violência. Pesquise nos livros e na internet para saber mais sobre eles.



COMO SE FAZ

Reúna a turma e conversem sobre o que vocês poderiam melhorar na escola, no bairro ou na cidade. Discutam o que poderiam fazer para que outras pessoas se envolvam nas questões levantadas e, assim, todos possam decidir juntos o que pode ser feito.

UMA LONGA HISTÓRIA

A palavra terrorismo vem do latim *terrere*, que significa tremer. A expressão foi usada pela primeira vez durante a Revolução Francesa, em 1789. Mas no século 20 os atos terroristas foram ganhando força e se tornaram mais frequentes. Com o grande desenvolvimento dos meios de comunicação, a gente fica sabendo mais depressa o que acontece em cada canto do mundo e tem informações detalhadas dos efeitos desses atentados. Muitos grupos se aproveitam dessa rapidez e assim podem espalhar mais medo.

Uma das ações mais assustadoras de terrorismo foi um atentado praticado contra atletas durante as Olimpíadas de Munique, em 1972. O mundo voltou a ficar chocado no dia 11 de setembro de 2001 com o ataque às torres gêmeas do World Trade Center, em Nova York, nos Estados Unidos. O atentado foi planejado pelo grupo terrorista islâmico Al Qaeda e atingiu milhares de pessoas.

As melhores tirinhas da RECREIO viraram livro!



Você vai se divertir pra valer com esse brinde da RECREIO. São 80 páginas com as tirinhas mais engraçadas, especialmente selecionadas para você.

Semana que vem, não perca o LIVRO DE TIRINHAS DA RECREIO.

Patrocínio:



Toda semana
uma tirinha



HERÓI FOFINHO

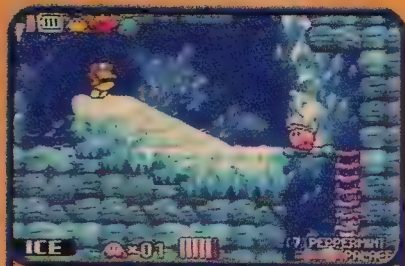
Faça uma viagem mágica no GBA com o jogo *Kirby and the Amazing Mirror*.

Fofinho e cor-de-rosa, Kirby pode não se parecer com outros super-heróis, mas tem habilidades especiais e faz de tudo para atingir os seus objetivos. Nessa nova aventura, você vai ajudá-lo a salvar as partes de um espelho mágico que se partiu em um labirinto.

Fique atento aos detalhes de cada fase e use a câmara e o mapa para se localizar nos

caminhos sem se perder.

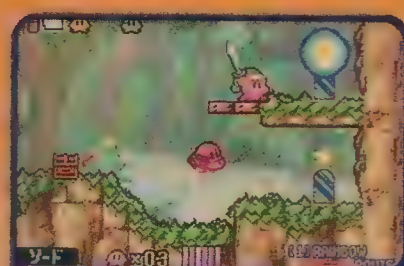
É mágica que avança: você vai descobrir os poderes de mutação de Kirby, que vão Duplo, Missil e Tornado. E, quando ele estiver em apuros, pode usar um telefone celular para chamar seus amigos. Você vai adorar tanto isso, nem que seja só para ver as tão minúsculas batalhas do herói que derrotam os inimigos.



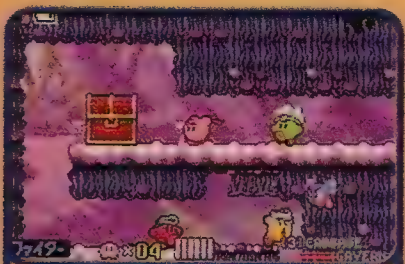
Encontre a lata do luto que desbloqueia o recurso Kirby Colors.



Para nível novas missões, encontre o luto-Cão no Peppermint Palace.



Complete o jogo eliminando os chefes e ganhando uma espada mágica.



Não deixe escapar nenhum tesouro e jogue no modo Arena.



Localize três latas nesta fase. O maior está atrás da corcova.



Junte as pedrinhas para que o espelho mágico seja usado no Reino da Ruína.

OS INCRÍVEIS

FIQUEI
SURPRESA
COM O SEU
TELEFONEMA!

EDNA,
PRECISO DE UM
REMENDO!

MODA MORTAL

ISSO É UMA
MEGAMALHA! E VOCÊ
RASGOU ELA TODA.
O QUE ANDOU FAZENDO?
BANCANDO HERÓI NAS
HORAS VAGAS?



ENTÃO
VAMOS LÁ!

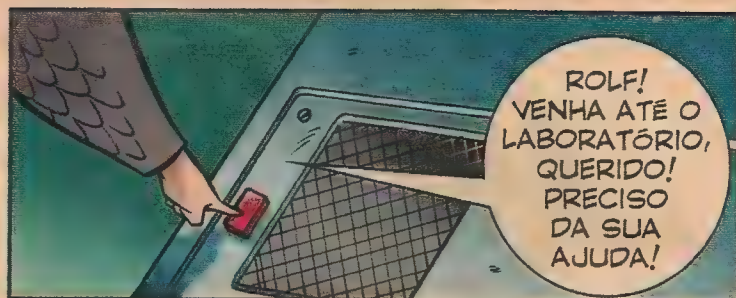
O TECIDO
DEVE SER
CONFECCIONADO
COM CUIDADO
CIENTÍFICO,
DINÂMICA
DE CORES E
COSTURAS
PERFEITAS!



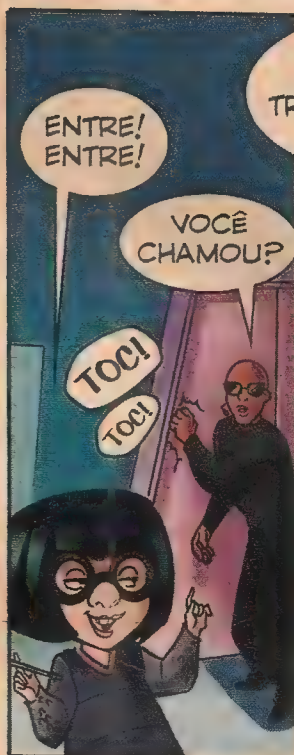
31



INDESTRUTIVEL
E NA MODA! MAS
PRECISO DE MAIS
UM TESTE...



ROLF!
VENHA ATÉ O
LABORATÓRIO,
QUERIDO!
PRECISO
DA SUA
AJUDA!



ENTRE!
ENTRE!

VOCÊ
CHAMOU?

TOC!

TOC!



TENHO QUE
TESTAR ESTE
TRAJE. QUER ME
AJUDAR?

É CLARO!
UM GUARDA-
COSTAS TEM
QUE ESTAR
PRONTO PRA
QUALQUER
COISA!



E ASSIM...

O TRAJE
DO SR. INCRÍVEL
DEVE SER À PROVA
DE ATRITO...

UUHH! AI!
PUF! PUF!



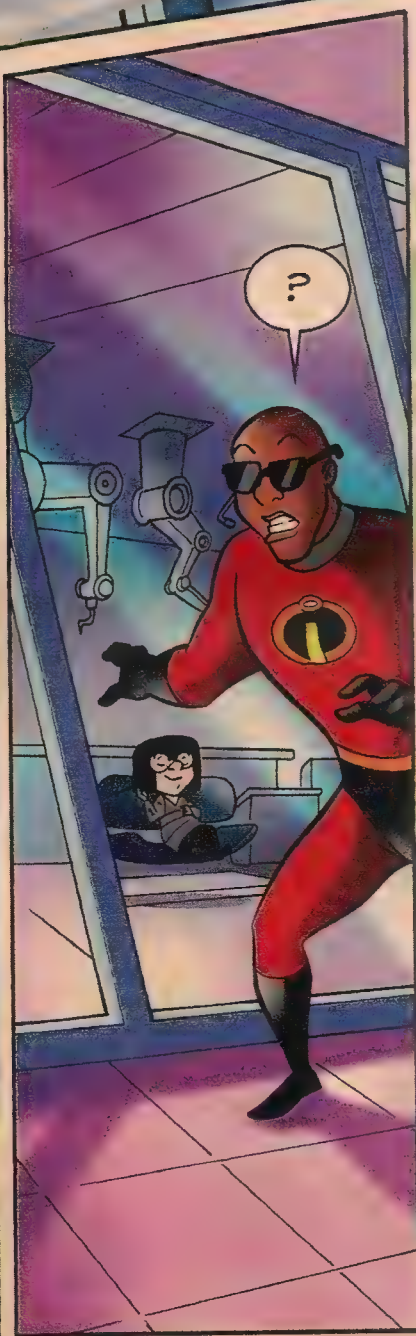




...A LEVEZA
E O CONFORTO
DO TECIDO!



CERTO! É HORA
DE TESTAR O
ISOLAMENTO
ELÉTRICO!



?

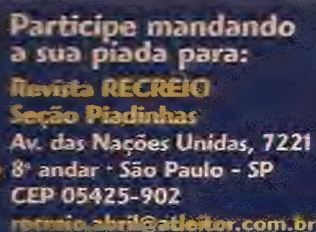




CENA MALUCA

Entre na fila do cabeleireiro e encontre dez coisas estranhas na cena.

Respostas na página 42



Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carrazza,
José Wilson Armani Paschoal, Vagner Pasquini

Será que os macacos estão mentindo? Qual deles comeu as bananas do curumim?

Resposta na página 42.

Eu comi a metade do que o macaco verde comeu, menos 3 bananas.

Eu comi uma banana a cada 15 minutos. Comi tudo em 1 hora!

Biiii!!!
Eu comi uma dúzia!

Eu comi uma, depois outra.

Eu comi 2 vezes mais do que o macaco que comeu menos.

AH!! E depois comi mais uma!

Eu comi o que o macaco lilás e o amarelo comeram juntos!

Eu comi a metade do que o macaco laranja comeu, mais uma.

MINHAS BANANAS!



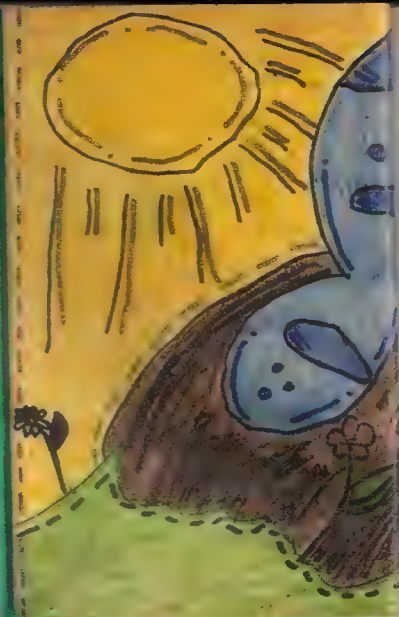
**ESCREVA PARA
A GENTE:**

**Revista
RECREIO**

Av. das Nações
Unidas, 7221

• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@
atleitor.com.br



A Leticia Beatriz
Agra Santos diz
que adora ler
a RECREIO!

FRANCA - SP

Oi, turma! Adoro
as curiosidades e
as HQs da RECREIO!

LUCAS P. P. FERREIRA
SÃO PAULO - SP

O Igor Goldoni,
de 8 anos, sempre
ganha a RECREIO
do seu avô Pedro.

TIETÊ - SP

O Thiago Oliveira
sugere matérias
sobre os Cavaleiros
do Zodíaco.

BOQUEIRÃO - SP

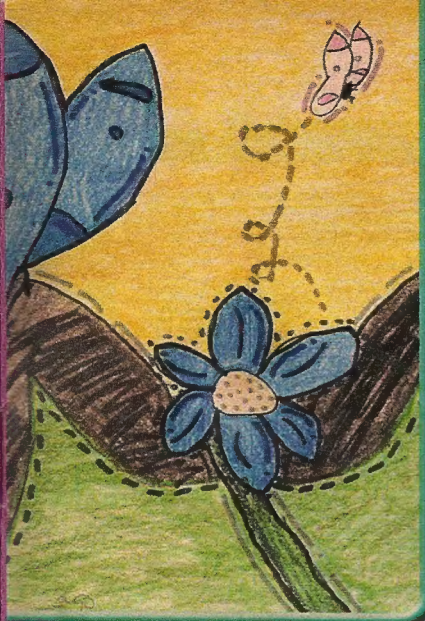
Olá, adorei a matéria
sobre o InuYasha.
Vocês são demais!

NAIR JANUÁRIO VAREJÃO
CAEIRAS - SP

O Matheus Alves
se diverte fazendo
o Cadê?

RIC. DE JANEIRO - RJ





O João Pedro bem que tentou, mas seu irmão Thomás escondeu o rosto.

SÃO PAULO - SP



Oi, turma! A RECREIO é a minha revista favorita! Adoro ver os lançamentos dos filmes e desenhos. Também me divirto com as piadas e pego todo mundo aqui em casa.

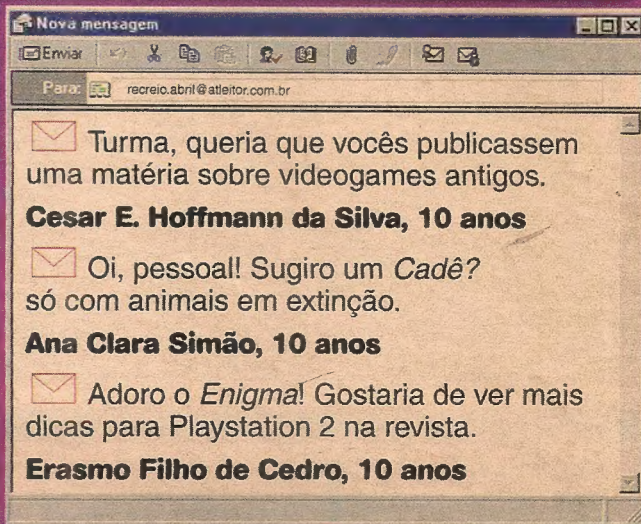
AARON ZANONI
SANTANA DO PARNAÍBA - SP

Esta é a Jennifer Dias, de 9 anos, que curte a revista.

SÃO PAULO - SP

A Gabriela M. de Melo é fã da Pantera Cor-de-Rosa e da RECREIO.

AMPARO - SP



☐ Turma, queria que vocês publicassem uma matéria sobre videogames antigos.

Cesar E. Hoffmann da Silva, 10 anos

☐ Oi, pessoal! Sugiro um *Cadê?* só com animais em extinção.

Ana Clara Simão, 10 anos

☐ Adoro o *Enigma!* Gostaria de ver mais dicas para Playstation 2 na revista.

Erasmus Filho de Cedro, 10 anos

Adoro o *Era uma Vez* e queria que ele viesse toda semana.

PAOLA SILVA DAMASCENO
BRASÍLIA - DF

E aí, galera da RECREIO?! Adoro fazer os testes!

JAMILE R. DA COSTA
LONDRINA - PR

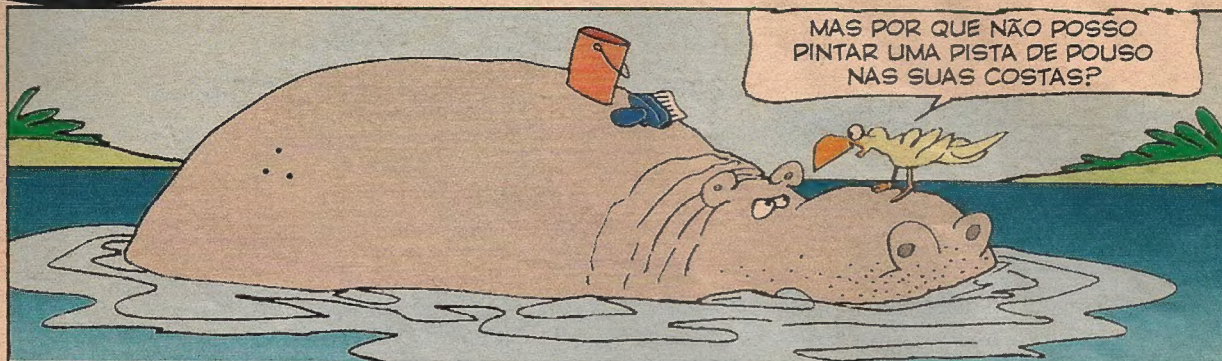
O Ewerton de Almeida caprichou no Nemo e na Dory.

VOLTA REDONDA - RJ



TIRINHAS!!

Bichos



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

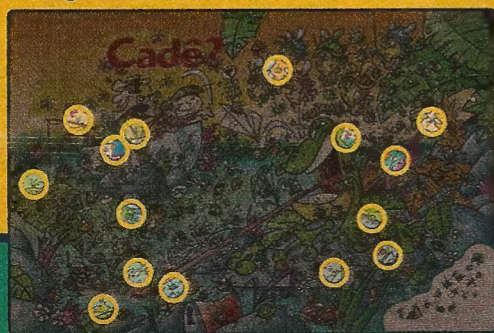


© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23



Página 37



Página 39

O macaco vermelho (A) comeu as sete bananas do curumim.

ÍMÃS DIVERTIDOS!





PORQUE É MÁGICO. PORQUE É ROYAL.

